ファイナルファンタジーVII
FINAL FANTASY VII

VII
PlayStation

Final Fantasy 7

Charakter
Lösungsweg
Gehemnisse
Tipps & Tricks
Accessories
Item´s
Feindeskönnen
Substanzen
Monster

Vorwort:

Die Bilder in dieser Lösung die ich lediglich zum füllen der Lücken eingesetzt habe, stammen aus dem Film „Final Fantasy 7 – Advent Children" oder aus anderen Quellen des I-Net´s, sie handeln aber alle von Final Fantasy 7 und sind frei zu downloaden.

Inhalt des Lösungsweges:

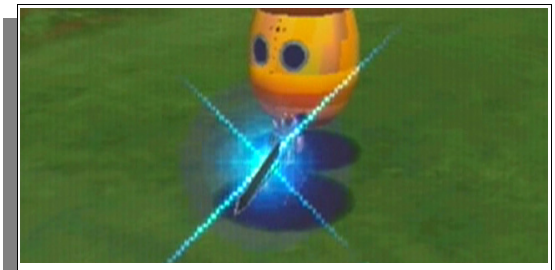
Angriff auf den Mako Reaktor 1	Seite 20	Fort Kondor	Seite 87
Die Flucht	Seite 22	Der Waffenhändler	Seite 87
Das HQ der Alvalanche	Seite 23	Gold Saucer „Der Schlüsselstein"	Seite 88
Sektor 7, Slums	Seite 23	Der Tempel des Alten Volkes	Seite 89
Angriff auf den Mako Reaktor 5	Seite 24	Gongaga „Auf zur vergessenen Stadt"	Seite 93
Das Blumenmädchen	Seite 26	Bone Village	Seite 94
Sektor 5, Slums	Seite 26	Der schlafende Wald	Seite 94
Aries Haus	Seite 28	Die vergessene Stadt	Seite 95
Sektor 6	Seite 28	Die Korallen Höhlen	Seite 97
Der Markt	Seite 29	Das Dorf Eiszapfen	Seite 98
Die Kanalisation und der Zugfriedhof	Seite 31	Der große Gletscher	Seite 99
Der Angriff auf den Stützpfeiler	Seite 33	Der Aufstieg zum Krater	Seite 101
Aeris! Rettung naht	Seite 34	Der Krater	Seite 104
Die suche nach dem rechten Weg	Seite 34	Die Hinrichtung	Seite 106
Hoch geht´s	Seite 35	Der Chocobo Weise	Seite 108
Das Shinra Hauptquartier	Seite 36	Mideel „Die großen Substanzen"	Seite 109
Gefangen!	Seite 42	Mt. Corel „Der Corel Reaktor"	Seite 110
Die Flucht aus Midgar	Seite 45	Die Rettung des Fort Kondor	Seite 112
Kalm (Sephrioth in Nibelheim)	Seite 46	Mideel „Der Lebensstrom"	Seite 112
Kalm, die Stadt	Seite 49	Das zerstörte Mideel	Seite 113
Chocobo Bauernhof	Seite 49	Nibelheim „Bonus Sequens"	Seite 114
Mythril Mienen	Seite 50	Bone Village „Der Midgar Schlüssel"	Seite 115
Fort Kondor	Seite 51	Aeris „Aeris Geist und der Einkauf"	Seite 115
Dorf Junon	Seite 52	Junon „Der Unterwasserreaktor"	Seite 115
Stützpunkt Junon	Seite 53	Junon	Seite 118
Das Frachtschiff	Seite 60	Rocket Town „Die letzte große Substanz"	Seite 119
Costa Del Sol	Seite 61	Cosmo Canyon	Seite 110
Mt. Corel	Seite 62	Das Rote U-Boot	Seite 120
Nord Corel	Seite 64	Das versunkene Flugzeug	Seite 121
Gold Saucer*	Seite 65	Der Wasserfall „Teil 1"	Seite 122
Corel Gefängnis	Seite 65	Wutai „Die Feuerhöhle"	Seite 122
Das Haus des Alten Mann	Seite 68	Die vergessene Stadt	Seite 123
Das Dorf Gongaga	Seite 68	Der Weapon Angriff	Seite 125
Cosmo Canyon	Seite 70	Die Rückkehr nach Midgar	Seite 126
Die Höhlen von Gi	Seite 71	Der Wasserfall „Teil 2"	Seite 134
Nibelheim	Seite 74	Der Chocobo Weise	Seite 134
Shinra´s Haus	Seite 74	Der Nördliche Krater (Die ersten Schritte)	Seite 135
Mt. Nibel	Seite 76	Der Nördliche Krater (Der erste Weg)	Seite 137
Rocket Town	Seite 79	Der Nördliche Krater (Der zweite Weg)	Seite 137
Wutai	Seite 81	Der Nördliche Krater (Der dritte Weg)	Seite 139
Bone Village	Seite 87	Der Nördliche Krater (Das Finale)	Seite 140

Cloud Strife

Beruf:	***Söldner***
Alter:	***21***
Waffe:	***Schwert***
Größe:	***173 cm***
Geburtsdatum:	***19. August***
Geburtsort:	***Nibelheim***

Mit 21 Jahren verfolgt Cloud das Leben eines freien Söldners, der sich für Geld für die verschiedensten Jobs anheuern lässt. Als ehemaliges Mitglied der Elite Shinra Gruppe, die als SOLDAT bekannt ist, verfügt er über sehr gute Kampftaktiken. Cloud schließt sich der Rebellen-Gruppe AVALANCHE an, die gegen die Mako Reaktoren die um die Stadt Midgar liegen vorgehen.
Die komplette Geschichte dieses Spiels dreht sich um Cloud ... dementsprechend ist es wichtig, das Cloud fast immer in deiner Truppe ist, da er in den meisten Sequenzen eine Schlüsselrolle spielt und ohne ihn ein Weiterkommen nicht möglich ist. Darüber hinaus zeigt sich Cloud immer wieder als ein wichtiger Kämpfer, da seine Schwerttechniken mitunter die stärksten Attacken gegen die Feinde sind. Somit sollte Cloud immer an der Front stehen, wenn es in einen neuen Kampf geht. Auch mit Magie weiß er umzugehen. Du solltest ihn aber nicht mit Substanzen überladen.

Cloud's Wechsel-Limits

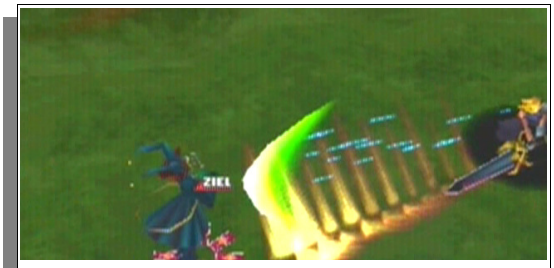


Level 1.1 Mutangriff

Ein Angriff auf einen Gegner

Level 1.2 Kreuzschlag

Ein starker Angriff auf einen Gegner + Paralysieren

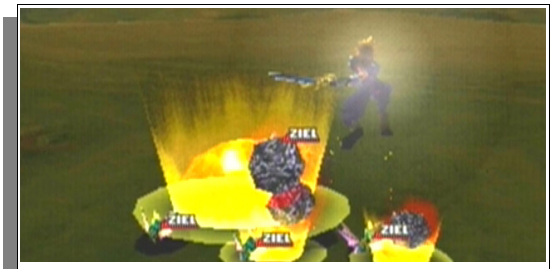


Level 2.1 Klingenstrahl

Ein Angriff auf einen Gegner der sich dann auf die anderen Gegner Ausbreitet

Level 2.2 Climgefahr

Ein Angriff auf einen Gegner



Level 3.1 Meteoregen

Ein starker Angriff auf alle Gegner

Level 3.2 Letzter Schliff

Ein starker Angriff auf alle Gegner + Tod

Level 4 Omnischlag

Ein Ultimativer Angriff auf alle Gegner

Barret Wallace

Beruf:	***Rebellen Anführer***
Alter:	***35***
Waffe:	***Geschützarm***
Größe:	***197 cm***
Geburtsdatum:	***15. Dezember***
Geburtsort:	***Corel***

Barret ist der 53-jährige Anführer des Rebellen-Teams AVALANCHE. Er führt diese Gruppe, um die Mako Reaktoren der Shinra´s zu zerstören und das Leben auf dem Planeten zu retten. Barret stört am meisten, das er während seiner ganzen Kämpfe seine kleine Tochter Marlene alleine oder in der Obhut anderer lassen muss. Barret geht gegen die Shinra vor weil sie für den Tod seiner Frau verantwortlich sind und seine Heimat Corel zerstört haben.
Wenngleich er nicht so aussieht, ist Barret ein Kämpfer, der universell einsetzbar ist. Durch seine Waffen, die sowohl im Nah- als auch Fernkampf effektiv ist, kann er sich in jeder Situation gut durchsetzen. Barret sollte während der Kämpfe weiter hinten platziert sein, da er von dort am meisten Schaden zufügen kann, selber aber am wenigsten abbekommt. Barret sollte nicht mit Substanzen aufgefüllt werden, die seine HP und Kraft reduziert. Da Barret sich gut als Schadensmagnet in späteren Kämpfen einsetzen lässt, sollte er stark und kräftig sein.

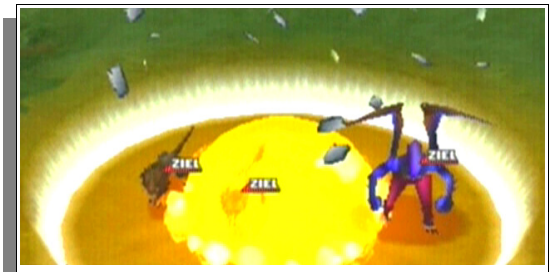
Barret´s Wechsel-Limits

Level 1.1 Machtschlag

Ein Angriff auf einen Gegner

Level 1.2 MP-Vernichter

Ein Angriff auf einen Gegner der die MP auf 1 herab setzt



Level 2.1 Granate

Ein Angriff auf alle Gegner

Level 2.2 Hammerschlag

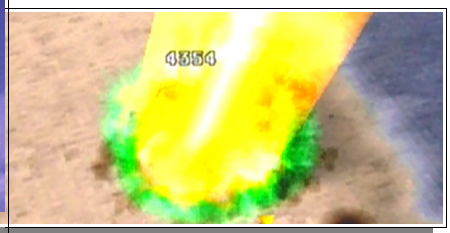
Ein Angriff der einen Gegner aus dem Kampf werfen kann

Level 3.1 Satelitenstrahl

Ein starker Angriff auf alle Gegner

Level 3.2 Ungarmax

Ein Angriff auf alle Gegner



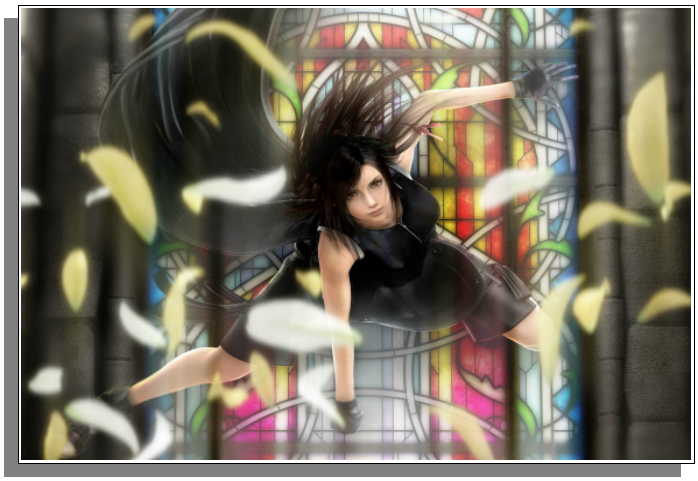
Level 4 Katastrophe

Ein Ultimativer Angriff auf alle Gegner

Tifa Lockheart

Beruf:	***Bardame***
Alter:	***20***
Waffe:	***Handschuhe***
Größe:	***167 cm***
Geburtsdatum:	***3. Mai***
Geburtsort:	***Nibelheim***

Tifa und Cloud waren als Kinder Freunde – ihre Wege haben sich aber getrennt, als Cloud Nibelheim verlies, um Mitglied von SOLDAT zu werden.
Als ihre Eltern starben, ging auch Tifa aus Nibelheim weg und suchte ihr Glück in Midgar, wo sich eine Bar aufmachte. Dort lernte sie Barret kennen und stieg in die ALVALANCHE Guppe mit ein.
Sie muss im Spiel dafür sorgen, das Cloud nach der ersten Mission mit der ALVALANCHE im Team bleibt. Während der Kämpfe verlässt Tifa sich komplett auf ihre Fäuste. Wenngleich ihre Attacken schwächer als die von Cloud oder Barret sind, kann sie mit ihren vielseitigen Wechsel-Limits eine bis zu 7 Hits Combo durchführen. Nach der Wahl des Wechsel-Limits laufen entsprechend viele Räder mit „Yeah" und „Miss" durch. Bleibt ein Rad bei „Yeah" stehen, so wird ein Schlag durchgeführt ... bei „Miss" wird der entsprechende Schlag ausgelassen. Wenn es nicht gerade Boss-Gegner sind, so sollte Tifa in den Kämpfen weit vorne platziert sein.



Tifa´s Wechsel-Limits

Level 1.1 Schlagsturm

Der erste Teil der Combo

Level 1.2 Salto

Der zweite Teil der Combo

Level 2.1 Wassertritt

Der dritte Teil der Combo

Level 2.2 Meteodrive

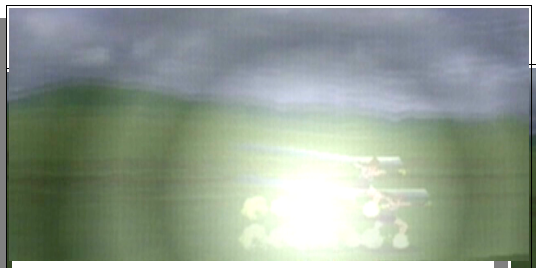
Der vierte Teil der Combo

Level 3.1 Delphinschlag

Der fünfte Teil der Combo

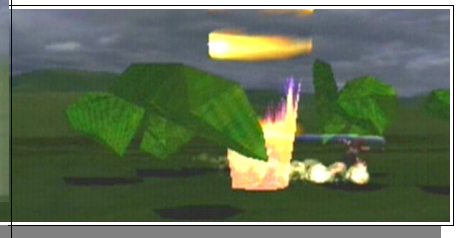
Level 3.2 Meteorschlag

Der sechste Teil der Combo



Level 4 Endgültiger Himmel

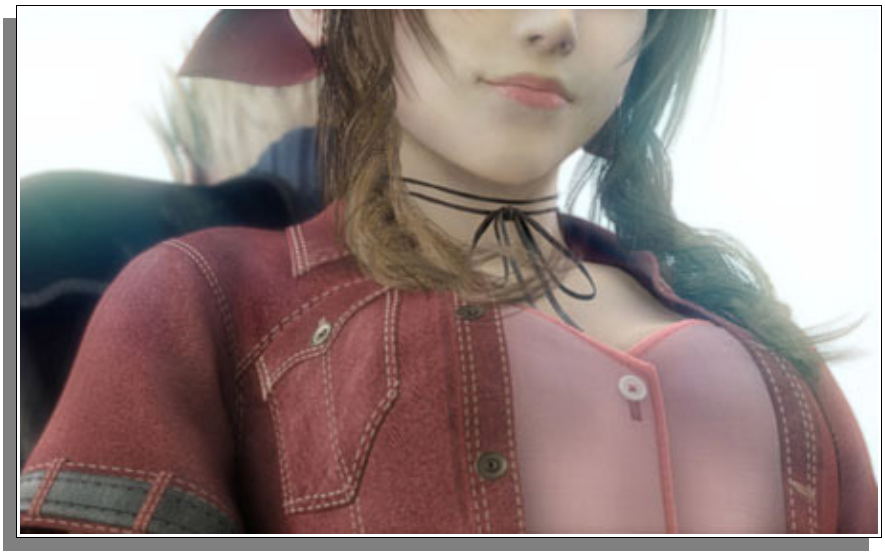
Der siebende Teil der Combo



Aeris Gainsborough

Beruf:	***Blumenverkäuferin***
Alter:	***22***
Waffe:	***Stab***
Größe:	***163 cm***
Geburtsdatum:	***7. Februar***
Geburtsort:	***Unbekannt***

Dieses hübsche 22-jährige Mädchen ist der helle Punkt in einer dunklen und schmutzigen Stadt wie Midgar. Sie verkauft Blumen nahe dem ersten Ziel von der ALVALANCHE Truppe und sie wurde ihr ganzes Leben von den Shinra verfolgt. Dies ist einer der Hauptgründe, warum sie sich nun der Gruppe angeschlossen hat und gegen Shinra kämpft.
Aeris ist zwar vom Kämpferischen her sehr schwach, kann aber im Bereich der Magie sehr auftrumpfen, da sie exzellent mit Substanzen in den zahlreichen Formen umgehen kann.
Somit sollte Aeris immer in der hinteren Front stehen, voll gepackt mit Substanzen. Aeris sollte diese dann gegen die Gegner einsetzten, während die restlichen Gruppenmitglieder diese physisch Attackieren.



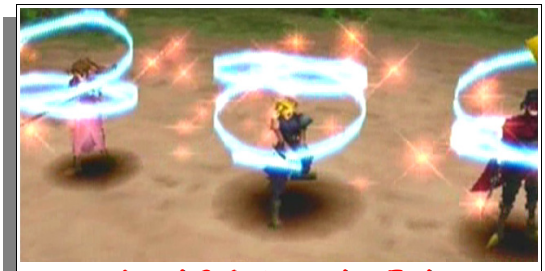
Aeris Wechsel-Limits

Level 1.1 Heilender Wind

Stellt alle HP der Truppe wieder her

Level 1.2 Böses versiegeln

Stumm + Stop auf alle Gegner



Level 2.1 Atem der Erde

Heilt den Status der gesamten Truppe

Level 2.2 Zornesklinge

Lässt den Limit-Balken der anderen Mitglieder voll werden

Level 3.1 Planetenprotektor

Macht die gesamte Truppe für eine kurze Zeit Unverwundbar

Level 3.2 Lebenspuls

Heilt die HP, MP und den Status der gesamten Truppe

Level 4 Große Lehre

Heilt die HP, MP und den Status der Truppe, zusätzlich wird sie für eine kurze Zeit Unverwundbar

Red XIII

Beruf:	***Biest***
Alter:	***45***
Waffe:	***Kopfschmuck***
Größe:	***120 cm***
Geburtsdatum:	***Unbekannt***
Geburtsort:	***Cosmo Canyon***

Auch wenn er aussieht wie eine schlimme, rote Bestie, so ist sein Intellekt doch denen der meisten Menschen überlegen. Niemandweiß genau, woher er kommt ... momentan wird er in den Shinra Laboren Gefangengehalten, in denen er an Experimenten teilnehmen muss. Red XIII ist sowohl im Physischen Kampf als auch im Magie-Einsatz sehr stark. Da er jedoch nur eine Long-Range Waffe hat, sollte er weit vorne platziert werden.

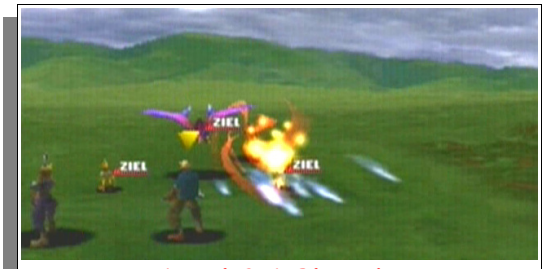
Red XIII´s Wechsel-Limits

Level 1.1 Sledzahn

Ein Angriff auf einen Gegner

Level 1.2 Lunares Tempo

Ein Zauber Schnell auf die ganze Truppe



Level 2.1 Blutzahn

Ein Angriff auf einen Gegner + HP und MP Absorbierung

Level 2.2 Sternenstaubstrahl

Ein Angriff auf alle Gegner

Level 3.1 Heulender Mond

Schnell und Tobsucht auf Red XIII

Level 3.2 Erdangriff

Ein starker Angriff auf alle Gegner

Level 4 Kosmogedächtnis

Ein Ultimativer Angriff auf alle Gegner

Cid Highwind

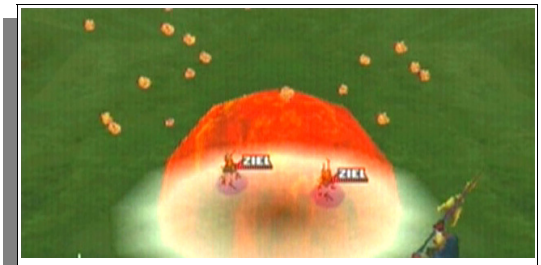
Beruf:	***Pilot***
Alter:	***32***
Waffe:	***Speer***
Größe:	***178 cm***
Geburtsdatum:	***22. Februar***
Geburtsort:	***Unbekannt***

Cid ist ein Pilot und exzellenter Mechaniker, der davon träumt, irgendwann mal der erste Mann im Weltraum zu sein. Dies hätte auch beinahe geklappt, doch durch einer seiner Mitarbeiter musste er den Start Abbrechen, um das Leben des Mitarbeiters zu retten ... kurz darauf wurde sein Space-Programm von den Shinra abgesagt.
Nun versucht er die Rackete wieder zu Reparieren und hofft, das Shinra eines Tages das Space-Programm wieder reaktiviert.
Cid´s Waffe ist eine Lanze, mit der er sehr gute Kampftechniken drauf hat, die immer einen direkten Schaden bei dem Gegner hervor rufen statt die Truppe zu heilen oder Statusveränderungen aufzuheben. Egal wie Cid bestückt ist, bewegen sich alle Werte im guten Durchschnitt.

Cid's Wechsel-Limits

Level 1.1 Megasprung

Ein Angriff auf einen Gegner



Level 1.2 Dynamit

Ein Angriff auf alle Gegner

Level 2.1 Hypersprung

Ein starker Angriff auf alle Gegner

Level 2.2 Drache

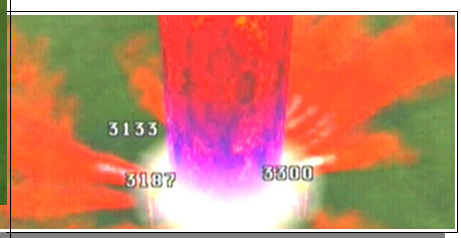
Ein Angriff auf einen Gegner + HP und MP Absorbierung

Level 3.1 Drachensprung

Ein starker Angriff auf alle Gegner

Level 3.2 Rundumangriff

Ein sehr starker Angriff auf alle Gegner



Level 4 Highwind

Ein Ultimativer Angriff auf alle Gegner

Cait Sith

Beruf:	***Spielosaurier***
Alter:	***Unbekannt***
Waffe:	***Megaphon***
Größe:	***100 cm***
Geburtsdatum:	***Unbekannt***
Geburtsort:	***Unbekannt***

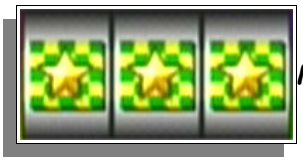
Wenngleich Cait mit seinen Zukunftsvoraussagen selten ins Schwarze trifft, so sind seine Kampftechniken doch hervorragend. Cait stößt in der Gold Saucer zu der Truppe und will somit prüfen ob seine Voraussagungen zutreffen. Obwohl er ein guter Kämpfer ist, liegen seine richtigen Stärken in den Wechsel-Limits, von den er jedoch nur zwei verschiedene hat ... Würfel und Räder ... Würfel mit der Zeit wächst und auch noch später im Spiel von Vorteil werden kann ... Räder beinhaltet eigentlich sieben verschiedene Angriffe die aber per Zufall ausgesucht werden. Cait´s großer Körper kann viel Schaden aufnehmen und kann so in vorderster Front stehen.

Cait Sith´s Wechsel-Limits

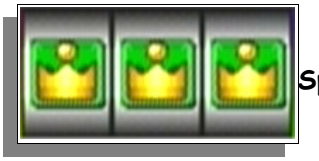
Level 1 Würfel

Der Schaden wird anhand der Erwürfelden Zahlen errechnet

Level 2. Räder Der Move wird durch eine Slotmaschiene bestimmt

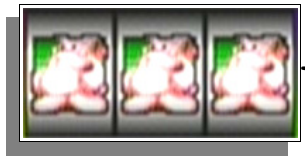


Mog Tanz „3 x Sterne" Stellt den Status und einen Teil der HP und MP wieder her

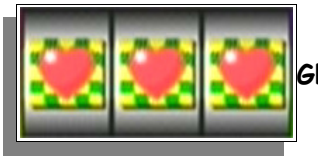


Spielzeugsoldaten „3 x Krone" Angriff auf alle Gegner

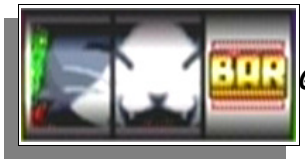
Aufruf „3 x Bar" Cait Sith benutzt einen zufällig ausgesuchten Aufruf Zauber



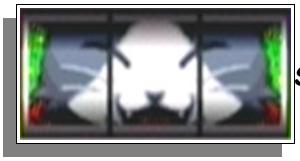
Transformieren „3 x Sith" Cait Cith wird riesig groß und die Angriffe werden stärker ... alle anderen Truppenmitglieder verschwinden, nach dem Kampf stehen die HP auf 3333 und MP auf 333 gesenkt



Glücks Mädchen „3 x Herzen" Eine Attacke jedes Mitgliedes wirkt 100%



Game Over „2 x Cait Sith + 1 x Bar" Game Over (sehr selten)



Spielende „3 x Cait Sith" Alle Gegner werden sofort getötet (sehr-sehr selten)

Extra Charakter Yuffie Kisaragi

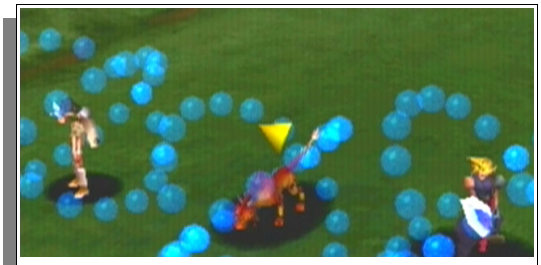
Beruf:	***Substanzjägerin, Ninja***
Alter:	***16***
Waffe:	***Schuriken***
Größe:	***160 cm***
Geburtsdatum:	***20. November***
Geburtsort:	***Wutai***

Dieser 16-jährige Ninja hat bisher seine meiste Zeit damit verbracht, hilflose Wanderer zu berauben. Dementsprechend ist es etwas schwer, ihre Einstellung mit der von ALVALANCHE zu vereinen. Durch ihre guten Ninja Fähigkeiten ist sie zwar ein guter Kämpfer, als ehemaliger Dieb kann es aber auch zu komplizierten Situationen kommen.
Zwar ist Yuffie nicht die Stärkste, kann aber mit ihren Wechsel-Limits überzeugen. Sie sollte weiter hinten platziert und mit Substanzen bestückt sein, da sie entsprechend gute Waffen für einen Kampf auf Distanz hat.

Yuffie´s Wechsel-Limits

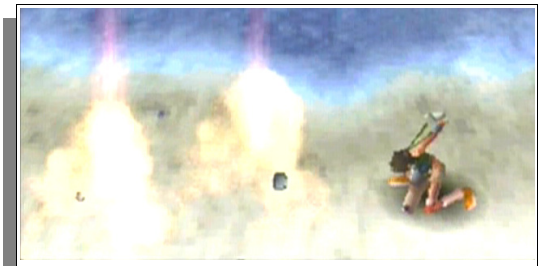
Level 1.1 Geölter Blitz

Ein Angriff auf einen Gegner



Level 1.2 Gelassenheit weg

Heilt einen kleinen Teil der HP, der Truppe

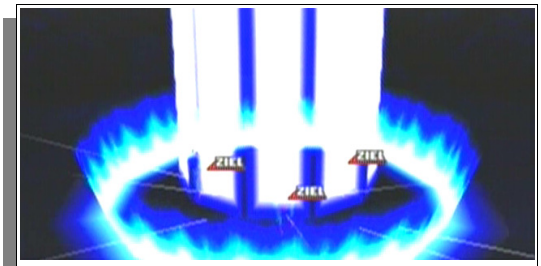


Level 2.1 Erdgefahr

Ein Erd-elemetarer Angriff auf alle Gegner

Level 2.2 Blutfest

Ein starker Angriff auf alle Gegner

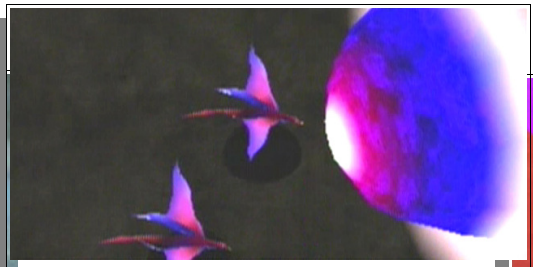


Level 3.1 Panzerhandschuh

Ein starker Angriff auf alle Gegner

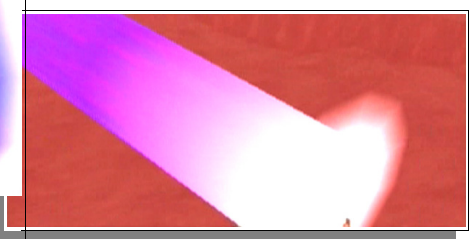
Level 3.2 Ende der Lebenden

Ein starker Angriff auf alle Gegner



Level 4 Spirituelle Kraft

Ein Ultimativer Angriff auf alle Gegner



Extra Charakter Vincent Valentine

Beruf:	***Arbeitslos***
Alter:	***27***
Waffe:	***Gewehr, Pistole***
Größe:	***184 cm***
Geburtsdatum:	***13. Oktober***
Geburtsort:	***Unbekannt***

Dieser Person kann ein wirklich Angst machen, da er durch sein düsteres Outfit niemanden glauben machen kann, das hinter seiner Maske eine wirklich gute Seele liegt. Auch Vincent ist das Ergebnis von Shinra´s verrückten Experimenten.
Er ist ein starker Kämpfer und kann aus der hinteren Reihe Kämpfen und gut mit Substanzen umgehen. Seine Wechsel-Limits sind sehr stark aber auch unvorhersehbar, da man ihn, sobald er sich transformiert hat, nicht mehr steuern kann. Deswegen solltest du die schwächen deiner Gegner kennen, da es sonst passieren kann, das du den Gegnern er hilfst statt ihnen schaden zu zufügen.

Vincent's Wechsel-Limits

Level 1 Gallianisches Biest

(Tobsucht Tanz) Ein Angriff auf einen Gegner

Level 1 Gallianisches Biest

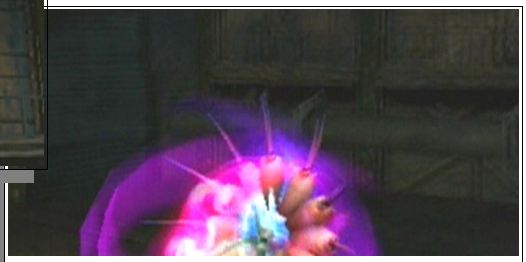
(Bister Flame) Ein Feuer-elementarer Angriff auf alle Gegner

Level 2 Todesgigas

(Gigadunk) Ein starker Angriff auf einen Gegner

Level 2 Todesgigas

(Blitzangriff) Ein Blitz-elementarer Angriff auf alle Gegner

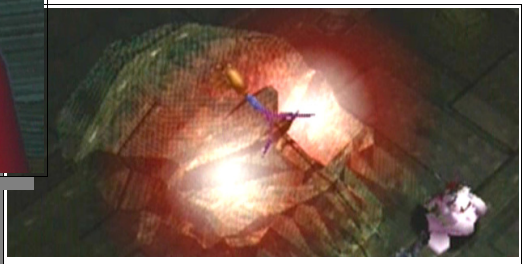


Level 3 Höllenmaske

(Splattercombo) Ein Angriff auf einen Gegner

Level 3 Höllenmaske

(Alptraum) Ein Gegner wird mit negativen Status belegt



Level 4 Chaos

(Chaos Säbel) Ein Angriff auf einen Gegner

Level 4 Chaos

(Satan Einfluss) Ein Angriff auf alle Gegner + Tot